BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk lebih baik dan berkualitas. Upaya untuk mencapai keberhasilan pendidikan yang telah ditulisakan dalam undang-undang Nomor 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 maka komponen-komponen pendidikan seperti, isi pendidikan, kurikulum, metode pendidikan, pendidik, media pembelajaran, lingkungan pendidikan, peserta didik, kualitas pembelajaran, dan evalusi pendidikan, harus diterapkan dengan baik untuk mewujudkan keberhasilan pendidikan di Indonesia. Pendidikan dimulai dari jenjang TK, SD, SMP, SMA sampai dengan perguruan tinggi dimana pendidikan adalah kunci bagi bangsa untuk dapat bersaing dengan gelobal.

Pendidikan anak usia dini atau sering disebut (PAUD) merupakan jenjang pendidikan formal yang diberikan kepada anak usia 0-7 tahun (Ashary, Rahamma, & Fatimah, 2015). Sedangkan menurut *National Association for The Education Young Children* (NAEYC) anak usia dini ialah anak yang berusia 0-8 tahun yang mendapatkan layanan pendidikan PAUD dan Sekolah Dasar kelas awal. Pendidikan anak usia dini sendiri adalah upaya untuk mestimulasi, mengasuh, membimbing, dan pemberian kegiatan untuk merangsang segala kemampuan dan keterampilan pada diri anak (Sujiono, 2009).

Pendidikan anak usia dini sangatlah penting dimana daya serap otak anak berkembang sangat pesat mencapai 80% (Dewi, 2017). Menurut Sujiono tujuan pendidikan anak usia dini untuk orangtua dan pendidik untuk dapat mengidentifikasi perkembangan fisiologis anak, memahami kecerdasan yang anak miliki dan memperhatikan setiap perekembangan, perkembangan kreativitas anak, memahami model pembelajaran yang tepat untuk mestimulasi perkembangan anak dan memahami arti bermain untuk anak usia dini (Nur, Hafina, & Rusmana, 2020). Oleh karena itu usia 0-7

tahun adalah waktu yang tepat untuk memberi rangsangan pendidikan dalam membantu perkembangan dan pertumbuhan anak agar dapat memiliki kesiapan dalam melangkah kejenjang pendidikan selanjutnya.

Pentingnya pendidikan bagi anak usia dini untuk memaksimalkan segala potensi dalam mempersiapkan kehidupan anak selanjutnya. Kitab suci Al-quran juga menerangkan tentang pengembangan potensi manusia yaitu terdapat pada Al-quran surat Ar-Ra'd ayat 11:

لَهُۥ مُعَقِّبَٰتٞ مِّنۢ بَيۡنِ يَدَيۡهِ وَمِنۡ خَلۡفِهِۦ يَحۡفَظُونَهُۥ مِنۡ أَمۡرِ ٱللَّهِۗ إِنَّ ٱللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوۡمٍ حَتَّىٰ
يُغَيِّرُواْ مَا بِأَنفُسِهِمۡۗ وَإِذَآ أَرَادَ ٱللَّهُ بِقَوۡمٖ سُوٓءٗا فَلَا مَرَدَّ لَهُۥۚ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِۦ مِن وَالٍ ١١

Yang artinya: *"Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, dari depan dan belakang, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. Dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia."*

Upaya memunculkan generasi muslim yang memiliki daya kreativitas, inovasi dan menguasai bidang sains dan teknologi dalam rangka memenuhi tuntutan masyarakat yang semakin menglobal. Pendidikan islam juga mempunyai tujuan utama yaitu menumbuhkan bekal iman dan taqwa yang selaras dengan ajaran agama. Agama merupakan penuntun bagi manusia untuk memilih mana yang baik, benar dan patut untuk dijalankan dan dikembangkan sebagai pegangan dalam menjalani kehidupan (Akhirin, 2015).

Dalam mencetek generasi-generasi penerus bangsa yang berakhlak dan berwawasan luas maka pendidikan dilakukan sedari dini mungkin. Banyak harapan yang dicurahkan pada anak usia dini karena anak-anak merupakan cikal bakal penerus bangsa. Besar harapan negara kepada generasi-generasi muda bangsa untuk dapat memajukan negara agar mampu bersaing dengan negara-negara maju dan mampu menjadi negara yang sejahtera.

Mengembangkan potensi anak usia dini dibutuhkan suatu alat untuk penyampaian pemahaman yang mudah anak pahami dan cerna salaha satunya dengan menggunakan metode, strategi, dan kegiatan yang tepat

dalam penyampaiannya. Metode, strategi, dan kegiatan yang tepat untuk menstimulasi perkembangan anak ialah dengan kegiatan belajar sambil bermain. Menurut Vygotsky bermain merupakan proses *self help tool.* Keterlibatan anak dalam kegiatan bermain memberi peluang untuk memperoleh kemajuan dalam perkembangannya bahkan memajukan *zone of proximal development* (ZPD) sehingga tercapainya tingkatan yang lebih tinggi dalam memfungsikan kemampuannya (Yus, 2013).

Namun jika dilihat di lapangan, masih banyak ditemukan pembelajaran yang pasif dan monoton, metode belajar sembari bermain sendiri belum diterapkan dengan optimal. Pembelajaran anak usia dini yang diterapkan masih mengacu pada hasil bukan pada proses dalam mencapai perkembangan anak yang sesuai dengan ketentuan. Sehingga inilah yang memicu jenuhnya anak dalam menuntut ilmu karena sudah banyak dibebankan tugas-tugas yang seharusnya belum anak terima. Salah satu perkembangan yang sangat penting untuk kehidupan anak ke depannya adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif merupakan perubahan yang terjadi dalam berfikir, kecerdasan dan bahasa anak untuk memberikan alasan sehingga anak dapat mengingat, berpikir bagaimana cara memecahkan masalah, menyusun strategi secara kreatif dan dapat menghubungkan kalimat menjadi percakapan yang bermakna (*meaningfull*) (Retnaningrum, 2016).

Perkembangan kognitif merupakan kegiatan mental yang tampak dalam pemerolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan. Kognitif merupakan ranah kajian yang berpusat pada otak dan berhubungan dengan kondisi (kehendak) dan perasaan *(affection).* Menurut Jean Piaget tahapan kognisi terbagi menjadi 4 tahapan yaitu, sensori motor (0-2 tahun), tahapan pra-oprasional (2-7 tahun), oprasional konkrit (7 - 11 tahun), dan tahapan pra-oprasional formal (11-15 tahun) (Arimbi, Saparahayuningsih, & Ardina, 2018). Menurut teori Piaget usia 4-5 tahun anak berada pada tahapan pra-oprasional. Tahapan pra-oprasional anak mulai bisa mempresentasikan dunia mereka dengan gambar, kata-kata,dan bayangan. Tahapan pra-

oprasional juga ditandai dengan munculnya karakteristik yang sangat kuat dari diri anak yaitu *Egosentrisme* dan *intutif*. Anak mulai bisa menulis dan menggambar dengan imajinasi mereka, dimana masa ini disebut masa pra-sekolah dan masa sekolah (Mu'min, 2003).

Proses kognisi pada masa *golden Age* meliputi berbagai aspek seperti persepsi, penalaran, pemecahan masalah, pikiran, ingatan dan mengenal simbol. Jean Piaget dengan ini menyatakan, bahwa pentingnya pendidikan untuk mengembangkan kognitif yaitu:

1. Agar anak mampu mengembangkan daya persepsinya berdasarkan apa yang dilihat, didengar dan rasakan, sehingga anak akan memiliki pemahaman yang utuh dan komprehensif.
2. Agar anak mampu melatih ingatannya terhadap semua peristiwa dan kejadian yang pernah dialaminya.
3. Agar anak mampu mengembangkan pemikirannya dalam rangka menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lainnya.
4. Agar anak mampu memahami simbol-simbol yang tersebar di sekitarnya.
5. Agar anak mampu melakukan penalaran-penalaran, baik yang terjadi secara alamiah (spontan), maupun melalui proses ilmiah (percobaan).
6. Agar anak mampu memecahkan persoalan hidup yang dihadapinya, sehingga pada akhirnya anak akan menjadi individu yang mampu menolong dirinya sendiri (Muhammad Busyro Karim, 2014).

Hasil pengamatan yang diperoleh bahwasannya kegiatan pembelajaran untuk mengasah kognitif anak masih terpaku pada buku yang mereka pelajari seperti kegiatan mengisi LKA dan mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Dilihat dari observasi yang dilakukan peneliti mengamati ekspresi yang ditunjukkan anak bukanlah ekspresi yang gembira, namun anak menunjukan ekspresi tidak nyaman, jenuh dan bosan. Karena, kegiatan pembelajaran mengasah kognitif anak masih terpaku pada hasil, bagaimana

anak lancar dalam berhitung dan membaca bukan pada pemahaman dan pengalaman yang anak dapat.

Tuntutan orangtua kepada sekolah membuat pihak sekolah menerapkan belajar membaca dan berhitung dengan jumlah kata yang melampaui ketentuan dalam mengenalkan huruf dan angka. Harapan dari orangtua dalam kegiatan membaca dan berhitung adalah agar anak mampu membaca dengan baik dan lancar untuk mempersiapkan anak ketika akan meneruskan jenjang pendidikan selanjutnya. Kurangnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat penyampai materi dimana RA As-Sholah kaliwadas masih menggunakan media yang sangat monoton dan dikemas dengan penyampaian yang kaku dan tidak kreatif sehingga pembelajaran yang disampaikan tidak optimal untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam pengamatan juga ditemukan satu orang anak yang membutuhkan penanganan yang khusus dalam kegiatan belajar. Anak yang membutuhkan penanganan khusus ini memiliki tipe pembelajaran audio Ia mengikuti kegiatan menghafal saja untuk kegiatan yang menuntut anak untuk fokus pada guru dan memegang alat tulis Ia menolak untuk mengikuti kegiatan.

Diperoleh permasalahan yang terjadi di lapangan, peneliti membuat suatu metode baru dengan mempermudah pembelajaran dalam pengembangan kognitif anak. Peneliti membuat suatu pengembangkan produk yaitu *Interactive Story Book*. Dimana media ini mengkolaborasikan antara buku cerita anak dengan berbagai kegiatan di dalamnya. *Interactive Story Book* menyajikan cerita yang berhubungan dengan kegiatan yang sering anak lakukan atau lihat, ada pun berbagai kegiatan untuk mengasah kognitif anak seperti maze, menyocokkan, mencari benda menggunakan senter ajaib, mewarnai dan menempel. Sehingga, perkembangan kognitif anak akan terstimulasi dengan baik karena dengan ini anak mampu mengembangkan daya berfikir simbolik, berfikir logis, imajinasi, kreativitas dan mengasah *problem solving* yang sesuai dengan karaktetistik perkembangan anak usia dini.

Association For Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan dalam suatu proses penyaluran informasi. *National Education association* (NEA) mengartikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, didengar, dibaca, dilihat dan dibicarakan beserta instrumen yang digunakan baik dalam kegiatan belajar mengajar (Suwardi, 2011). Tujuan media pembelajaran sendiri untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan pendidik kepada peserta didik.

Kesimpulan dari permasalahan di atas peneliti termotivasi untuk meneliti lebih dalam tentang "Pengembangan Media *Interactive Story Book* dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA As-Sholah Kaliwadas, Sumber. Kab. Cirebon.

B. Fokus Penelitian

Dilihat dari latar belakang masalah dan identifikasi yang telah di sebutkan fokus pada penelitian ini adalah pengembangan media *Interactive Story Book untuk* menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA As-Sholah Kaliwadas, Sumber. Kab. Cirebon. Pembatasan masalah sendiri penelitian memfokuskan pada objek penelitian bagaimana *Interactive Story Book* dapat menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dan subjek penelitian ini adalah media *Interactive Story Book* dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dan juga hasil pemahaman anak ketika menggunakan media *Interactive Story Book* sebagai pengekspresi pikiran anak akan apa yang anak lihat.

C. Rumusan Masalah

Dapat dilihat dari latar belakang masalah dan identifikasi terdapat permasalahan yang muncul dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaiman pengembangan media *Interactive Story Book* dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun di RA As-Sholah Kaliwadas, Sumber, Kab. Cirebon?

2. Bagaimana kelayakan media *Interactive Story Book* dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun RA As-Sholah Kaliwadas, Sumber, Kab. Cirebon?

D. Tujuan Penelitian

Dapat dilihat dari permasalahan yang ditemui tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengentahui perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun dengan menggunakan media *Interactiv Story Book* di RA As-Sholah Kaliwadas, Sumber, Kab. Cirebon.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *Interactive Story Book* dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun RA As-Sholah Kaliwadas, Sumber, Kab. Cirebon.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memudahkan pendidik atau orangtua dalam menstimulasi kognitif anak dan menjadikan pembelajaran literasi buku yang menyenangkan sehingga anak-anak akan lebih suka dan cinta akan membaca.

2. Manfaat Praktis
   a. Bagi Guru
      1) Mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
      2) Membuat kegiatan pembelajaran literasi bacaan yang menyenangkan untuk anak.

   b. Bagi Lembaga
      1) Menambah referensi media bagi pihak sekolah.
      2) Menambah referensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada sekolah.

   c. Bagi Peserta Didik

1) Mengembangkan kreativitas anak dan mengembangkan bakat pada anak.
2) Meningkatkan kognitif anak dalam menalar hasil bacaan, sehingga anak dapat mencerna suatu bacaan menjadi suatu acuan dan motivasi pada dirinya.

F. Spesifik Produk

Interactive Story Book adalah buku cerita anak yang dikolaborasikan dengan kegiatan-kegiatan yang mengasah kognitif anak. Media *InteractiveStory Book* ini terinspirasi oleh buku *rabbit hole* yang ditulis oleh Devi Raissa. Media *Interactive Story Book* ini akan menyajikan cerita tentang kegiatan sehari-hari anak dan menyajikan kegiatan-kegiatan yang mengasah kognitif anak usia dini seperti *maze*, *puzzle*, menyocokan, mencari benda menggunakan senter ajaib, mewarnai dan menempel.

Media *Interactive Story Book* hasil pengembangan memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *Interactive Story Book* berjenis *picture book. Picture book* adalah salah satu jenis buku cerita bergambar untuk anak.
2. Media *Interactive Story Book* di buat dengan kertas BW 230 dengan alas kertas birmatt.
3. Media dikembangkan untuk menstimulasi perkembangan kognitif anak usia 4-5 tahun.
4. Media *Interactive Story Book* berprinsip pada teori Jean Piaget yaitu membangun kemampuan kognitif anak melalui tindakan yang memotivasi anak untuk dapat menerapkan pada lingkungannya. lingkungannya.
5. Tujuan media *Interactive Story Book* untuk membudahlan anak dalam memvisualisasikan gambar dan kegiatan yang dilakukan dalam buku tersebut untuk melatih kognitif anak seperti berfikir logis, dan *problem solving*.
6. Media *Interactive Story Book* dapat dijadikan pembelajaran untuk:

a. Media *Interactive Story Book* mentimulasi kognitif anak dengan melakukan kegiatan di dalam buku seperti menempel gambar, memeberikan garis pada buku (untuk kegiatan *maze*), menyusun *Puzzle*, menyocokan benda sesuai bentuk, mewarnai gambar,menyusun huruf dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan senter ajaib.
b. Media *Interactive Story Book* dapat mengenalkan bentuk dan warna kepada anak dengan melalui kegiatan yang tersedia di dalam buku.
c. Media *Interactive Story Book* dapat mengenalkan kepada anak tentang benda-benda dan kegiatan-kegiatan yang ada disekitar anak.
d. Media *Interactive Story Book* mengenalkan tentang etika bermasyarakat yang terdapat di sekitar dan melatih anak untuk mandiri dan mengenalkan moral pada anak.
e. Media *Interactive Story Book* mengajarkan moral yang tersirat dalam isi buku.

IAIN SYEKH NURJATI CIREBON